

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilaksanakan dengan intensi serta terstruktur untuk mengembangkan situasi belajar yang menarik, memberi peluang peserta didik untuk secara aktif meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa nantinya seseorang dapat memiliki ketabahan spiritual dan religius, pengaturan diri, karakter terpuji, kecerdasan, moral yang tinggi, dan keterampilan yang diperlukan untuk keuntungan pribadi dan masyarakat. Menurut Utami (2021, hlm. 121) hal ini selaras dengan pandangan salah satu pahlawan pendidikan yaitu Raden Dewi Sartika tentang tujuan pendidikan yang menyatakan bahwa “pendidikan bertujuan untuk mencetak anak didiknya yang *cageur, bageur, bener, pinter tur singer*”. Hal ini merupakan salah satu pendekatan proses belajar mengajar dengan arti sehat, baik hati, benar, pintar, rajin. Penerapan pendekatan ini mencakup dimensi keahlian dan tingkah laku yang wajib dimiliki oleh seluruh individu jadi tidak hanya berfokus pada aspek kognitifnya saja. Sesuai dengan penjelasan tersebut, nilai-nilai di atas jika diterapkan dalam pendidikan, sudah sangat sesuai untuk pembentuk karakter pada anak didiknya dan sudah sesuai dengan karakteristik budaya Sunda.

Pendidikan merupakan aspek utama dalam kehidupan setiap manusia, dalam konteks ini berarti bahwa setiap manusia diberikan hak yang sama untuk memperoleh pendidikan dan diharapkan untuk terus tumbuh di dalamnya. Islam juga mengajarkan umatnya untuk selalu menuntut ilmu, hal ini tertuang dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Muslim, Nabi Muhammad SAW. Bersabda:

الْجَنَّةُ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلٌ عِلْمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ

Artinya: “Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”.

Dalil tersebut menjadi bukti bahwasanya pria dan wanita diwajibkan dalam mencari ilmu, keutamaan ini dikarenakan dalam Al-Qur'an Allah telah menjanjikan bahwa peningkatan derajat bagi seseorang yang hendak pergi untuk mencari ilmu pengetahuan selain itu belajar untuk mendapatkan pengetahuan juga akan

dipermudah jalan menuju surganya sesuai dengan yang dikatakan Baginda besar Nabi Muhammad. SAW. Kita akan memperoleh imbalan yang setara dengan tindakan yang telah kita lakukan.

Pendidikan menandakan esensi kehidupan sebagai proses perkembangan, memungkinkan setiap individu untuk dapat menjalani kehidupan secara efektif dan lebih baik. Seseorang dapat memperoleh pengetahuan melalui sekolah formal dan nonformal. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Assa (2022, hlm. 2) yang mengatakan bahwa kemampuan dan kecerdasan bahkan masa depan karakter suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan saat ini. Pendidikan membangun dasar untuk mengembangkan orang-orang yang berkualitas yang mampu beradaptasi dan berdaya saing dengan kemajuan teknologi di masa depan, sehingga dapat meningkatkan hasil produktivitas mereka.

Pendidik dan seorang anak didiknya berpartisipasi pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam bidang pendidikan, hal ini menjadi kerangka pendidikan yang lebih luas dan memiliki tujuan untuk mengubah perilaku dan karakter seorang pelajar. Antara guru dengan anak didiknya dalam proses pendidikan adalah yang terpenting, sebagaimana didukung oleh pendapat Agusti dan Aslam (2022, hlm. 5795) fungsi pendidik dalam bidang pendidikan adalah untuk memfasilitasi pengembangan dan peningkatan potensi dan bakat pada anak, meliputi dimensi kognitif, sikap, dan keterampilan. Proses komunikasi antara pendidik dan anak didiknya ini sangat penting untuk pengalaman pendidikan, karena memungkinkan guru untuk memantau kemajuan belajar anak didiknya. Proses instruksional yang dilakukan oleh pendidik di kelas menjadi dasar bagi mereka dalam pencapaian prestasi mereka. Sehingga aspek-aspek yang diperoleh peserta didik dapat dijadikan *output* sebagai hasil belajar dari proses peserta didik belajar.

Hasil belajar adalah elemen penting dari proses pendidikan. Hasil belajar mengacu pada hasil modifikasi perilaku individu tertentu yang dihasilkan dari proses pendidikan hal ini selaras dengan yang dinyatakan oleh Aisah (2020, hlm. 190) bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang dapat ditunjukkan dengan nilai tes yang diperoleh individu tertentu setelah melalui proses belajar mengajar yang diterima setiap selesai mendapatkan materi dari satu pokok pembahasan tertentu dalam pembelajaran. Artinya, hasil belajar ini merupakan perwujudan dari

penerimaan informasi, pemahaman, dan penerapan pengetahuan yang diterima oleh setiap anak. Dengan demikian, hasil belajar ini dapat dijadikan acuan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi tolak ukur seberapa besar perkembangan para individu tersebut.

Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan tetapi juga semua dimensi. Ini sejalan dengan perspektif Bloom (dalam Yulianto, 2021, hlm 7) yang menegaskan bahwa Hasil belajar terbagi ke dalam tiga bagian yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik ini dikemukakan langsung oleh Bloom. Hasil belajar yang merujuk pada pemahaman, pengetahuan dan ingatan anak termasuk ke dalam domain kognitif sedangkan untuk sikap, kepekaan, karakter dan perilaku termasuk ke dalam ranah afektif. Selanjutnya untuk produktivitas yang mengandalkan aktivitas fisik pada anak merupakan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif ini menggambarkan kapasitas pelajar dalam menerima, mengasimilasi, dan paham akan instruksi dari guru, serta bagaimana mereka bisa menafsirkan dan paham dengan informasi yang ditemui melalui membaca, pengamatan, pengalaman, atau hasil langsung. Nilai yang berkaitan dengan capaian hasil belajar aspek kognitif, yaitu dapat dilihat dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), nilai sumatif, atau nilai Ujian Akhir Semester (UAS). Hal ini selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Magdalena dkk. (2021, hlm 50) yang menguraikan bahwa aktivitas mental dan memerlukan proses berpikir pada anak merupakan prestasi yang merujuk pada aspek kognitif dan terbagi ke dalam beberapa tingkatan dari mulai yang terendah hingga pada tingkatan yang kompleks. Tingkatan tersebut mencakup kemampuan anak untuk mengingat sesuatu yang dikategorikan sebagai C1, kemampuan anak untuk memahami suatu yang terapkan termasuk ke dalam C2, menerapkan atau mengimplementasikan hasil dari pengetahuannya merupakan tingkatan C3, lebih jauh lagi kemampuan anak untuk menganalisis sesuatu yang terjadi merupakan tingkatan C4, memberikan nilai atas terjadinya suatu aktivitas termasuk pada C5, dan yang paling kompleks kemampuan anak untuk membuat dan menciptakan sesuatu dari proses berpikir mereka termasuk pada C6.

Ranah afektif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan sikap yang ditunjukkan anak selama proses pembelajaran. Menurut Magdalena dkk. (2021, hlm 51) ranah afektif adalah salah satu aspek hasil belajar yang relevan dengan berbagai perilaku individu seperti sikap dalam memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan di kelas, sikap ketika merespon, sikap menghargai teman maupun guru dan lain sebagainya. Penilaian hasil belajar ranah afektif dapat dilakukan melalui pengisian angket atau kuesioner. Penilaian ranah afektif pada memiliki kategori tertentu dimulai dari tingkat yang levelnya tidak sulit sampai dengan level yang sangat sulit.

Kategori ranah afektif dijelaskan oleh Magdalena dkk. (2021, hlm. 51) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa Bloom mengelompokkan ranah afektif yang menjadi hasil belajar ke dalam beberapa tingkatan, berawal dengan yang paling kecil sampai dengan yang sangat kompleks. Tingkatan pertama adalah *receiving* (menerima), yaitu kemampuan untuk peka dan memperhatikan rangsangan yang datang dari luar. Selanjutnya adalah *responding* (menanggapi), yaitu kemampuan untuk memberikan reaksi terhadap rangsangan tersebut. Tingkat ketiga adalah *valuing* (menilai), yang mencerminkan penghargaan atau keyakinan individu terhadap suatu objek atau fenomena. Lalu ada *organization* (mengorganisasi), yaitu kemampuan untuk menyusun nilai-nilai yang diyakini ke dalam suatu sistem, termasuk mengintegrasikan, menetapkan urutan prioritas, dan menguatkan nilai-nilai tersebut.

Domain psikomotorik mencakup hasil belajar yang terkait dengan keterampilan fisik seorang pelajar selama proses pendidikan. Ini sejalan dengan pernyataan Magdalena dkk. (2021, hlm. 51) bahwa " domain psikomotorik berhubungan dengan keterampilan atau kapasitas untuk mengikuti pengalaman belajar tertentu". Penilaian hasil belajar ranah psikomotorik bisa dijalankan guru dengan melakukan pengamatan selama pembelajaran khususnya pada saat melakukan praktikum di kelas. Seperti halnya domain kognitif dan afektif yang memiliki tingkatan atau kategori dalam penilaiannya, maka ranah psikomotorik juga memiliki tingkatan level kompetensi dalam tahapan pembelajarannya. Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan yaitu *imitation*, *manipulation*, *precision*, *articulation* dan *naturalization*.

Dave (dalam Subagis & Setiawan, 2022, hlm. 13) menjelaskan tentang lima tingkatan psikomotor yang dapat diraih oleh anak yang paling sederhana merupakan kemampuan anak dalam meniru aktivitas fisik yang dilakukan oleh seseorang disebut dengan imitasi biasanya anak diperintahkan untuk mengamati suatu benda lalu mereka diberikan kesempatan untuk mengikuti contoh tersebut. Tingkatan selanjutnya termasuk pada level yang mudah karena hanya mengandalkan ingatan dan instruksi yang diberikan seseorang lalu mereka mencoba untuk mengikutinya maka ini disebut dengan manipulasi. Selanjutnya kemampuan anak untuk mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak diperlihatkan contoh sehingga mereka melakukannya sendiri tanpa bantuan dan ilustrasi dari orang lain ini disebut dengan kemampuan presisi walaupun mereka sebelumnya tidak diberikan ilustrasi namun mereka harus berusaha sebaik mungkin agar tugas yang dilakukan sesuai dan tepat dengan instruksi yang diberikan. Selanjutnya kemampuan anak dalam membuat suatu produk yang baru dimana mereka mengandalkan pengetahuan sebelumnya yang diberikan ini disebut dengan artikulasi. Anak mampu mengamati yang dilakukan oleh seseorang lalu biasanya mereka diperintahkan untuk tidak meniru tetapi harus menciptakan dan mengubah dalam bentuk yang terbaru. Tingkatan yang paling kompleks yaitu kemampuan peserta didik secara instan dan naturalisasi tanpa adanya ilustrasi yang diberikan sehingga tingkatan ini termasuk dalam tingkatan yang sulit karena mereka dituntut untuk membuat ilustrasi sendiri ini termasuk ke dalam tingkatan naturalisasi.

Hasil belajar berperan sangat penting dalam proses pendidikan, karena memungkinkan guru untuk menilai tingkat kemajuan dalam pengetahuan serta pengalaman yang didapatkan oleh anak didiknya dalam mengejar tujuan pembelajaran pada sesi kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Wibowo dkk. (2021, hlm. 60) menegaskan bahwa pendidikan dianggap berhasil jika anak didiknya dapat mencapai hasil belajar yang menguntungkan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh oleh anak maka semakin baik juga kualitas individu tersebut, hal ini diperkuat oleh pendapat Agusti dan Aslam (2022, hlm. 5795) indikator pencapaian hasil belajar mencerminkan bahwa pelajar tersebut berhasil memahami materi yang diajarkan, apabila seorang pelajar tidak memahami

pelajaran dengan baik maka daya tangkap terkait materi juga akan kurang optimal, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Mata pelajaran IPA mencakup Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Sosial (IPS), yang baru diperkenalkan dalam kurikulum Merdeka (Hasanah dkk., 2023, hlm. 34). Muatan pokok bahasan IPAS memiliki esensi yang sangat penting untuk diajarkan pada anak tingkat Sekolah Dasar, karena pelajaran ini merupakan ilmu yang didalamnya membelajarkan tentang organisme hidup dan objek tidak hidup yang ada di alam semesta, serta hubungan antara keduanya, selain itu juga melakukan analisis keberadaan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari pelajaran ini yaitu untuk menguatkan pemahaman seorang anak mengenai konsep ilmiah dan ilmu sosial yang lebih mendalam dan sedikit rumit. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbudristek (2021, hlm. 52) bahwa konten materi yang dipelajari dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial berfungsi sebagai dasar untuk mempersiapkan individu tertentu untuk terlibat lebih mendalam dengan ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di tingkat SMP.

Peserta didik belajar tentang lingkungan dengan memandang fenomena sosial dan alam sebagai fenomena yang saling terkait. Menurut Kemendikbudristek (2021, hlm. 52) bahwa mempelajari IPAS dapat menumbuhkan kemampuan individu dalam observasi, penelitian, dan kegiatan yang meningkatkan keterampilan penyelidikan esensial, yang mendasar untuk kemajuan akademik di pendidikan tinggi. Dari definisi-definisi di atas, dapat diuraikan bahwa berbagai problematika dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa diselesaikan hanya dengan mengandalkan satu bidang ilmu saja, oleh karena itu dengan menggabungkan mata Pelajaran IPA dan IPS diharapkan bisa meningkatkan potensi pribadi seseorang untuk berpikir secara holistik dan menyeluruh dalam penyelesaian masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil temuan dari observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01, pembelajaran IPAS di SD masih ditemukan adanya permasalahan yang dialami oleh anak berkenaan dengan ranah kognitifnya. Peserta didik kesulitan untuk memahami dan menganalisis materi IPAS. Permasalahan ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dalam proses

belajar IPAS khususnya pada materi fotosintesis. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai dalam pembelajaran IPAS, masih ada sejumlah anak yang mendapatkan nilai lebih rendah dari KKTP yang telah ditetapkan untuk IPAS yaitu 75. Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh dari skor nilai sumatif peserta didik kelas IV di SD Negeri Sekepeuris 01 pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Sumatif IPAS Kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1	Sumatif	34	75	15	19	44%	56%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik hanya 15 yang berhasil mencapai KKTP IPAS, dan mendapatkan nilai sebesar >75 dilihat dari hasil nilai sumatif. Hal tersebut bermakna bahwa masih terdapat 19 orang yang belum menguasai materi IPAS yang diajarkan karena memperoleh nilai <75 di bawah KKTP. Kegiatan pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas belum mengikutsertakan peserta didik secara aktif untuk mendapat pengetahuannya, model yang dipakai belum beragam, guru masih memakai model pembelajaran tradisional seperti *Direct Instruction* dan lebih banyak menggunakan metode ceramah saja. Penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran juga kurang bervariasi dan inovatif bahkan terkadang guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Hal ini membuat setiap anak kesulitan memahami isi pembelajaran, menahan diri dari mengajukan pertanyaan, dan secara pasif menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Peran guru di kelas lebih menonjol daripada anak didiknya.

Permasalahan yang ditemukan peneliti di atas juga diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan yang juga menemukan permasalahan yang sama. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dkk. (2024) menemukan permasalahan bahwa hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar rata-rata peserta didiknya mendapatkan nilai di bawah KKTP hal ini dikarenakan dalam setiap pembelajaran guru selalu menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir pembelajaran oleh karena itu anak merasa bosan dan jenuh

ketika proses belajar mengajar berlangsung sehingga kreativitas anak kurang terasah dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Apriany dkk. (2020) yang menemukan permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif pada peserta didik dalam mata pelajaran IPAS tingkat sekolah dasar penyebabnya adalah guru sering menggunakan model konvensional yang menyebabkan pembelajaran monoton juga sangat jarang menggunakan pembelajaran secara berkelompok dalam pemecahan masalah.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Wulanda dkk. (2025) menemukan permasalahan rendahnya hasil belajar anak pada pembelajaran IPAS di kelas IV hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan masih monoton yaitu berupa ceramah dan tanya jawab saja sehingga anak tidak terlibat aktif dan merasa bosan selama pembelajaran. Selanjutnya Farikhatin dkk. (2024) menemukan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V, hal ini dikarenakan guru belum bisa mengadopsi media pembelajaran yang relevan dan menarik. Guru hanya mengandalkan gambar-gambar yang terdapat dalam buku pelajaran saja sehingga mengakibatkan motivasi dan pemahaman peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran.

Isu-isu yang terjadi saat ini perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi pendidikan dan hasil belajar. Cara yang bisa dilakukan adalah menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) karena model ini dirasa sangat cocok untuk diimplementasikan dalam pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Karakteristik individu pada abad 21, yang lebih senang dalam pembuatan proyek akan lebih memudahkan mereka dalam menguasai dan mengingat materi yang telah dipelajari. Model *Project Based Learning* (PJBL) juga menghadapkan individu pada masalah-masalah nyata yang harus mereka selesaikan. Penelitian yang dilakukan Winangun (2021, hlm. 16) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model yang mendorong seseorang untuk mampu berkolaborasi dalam rangka menyelesaikan proyek kolektif serta terlibat dengan informasi secara bermakna. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan melakukan proses penilaian dengan mengukur, memantau, dan mengevaluasi seluruh hasil pembelajaran selama pelaksanaan proyek. Model PJBL akan melibatkan seluruh

anak dalam kegiatan proyek secara kolaboratif, sehingga memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Model *Project Based Learning* (PJBL) menggunakan produk atau proyek sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran, sebagaimana diartikulasikan oleh Darmayoga dan Suparya (2021, hlm. 44) bahwa Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PJBL) merupakan suatu model yang memudahkan pendidik untuk mengatur aktivitas belajar mengajar di kelas dengan melibatkan anak didiknya secara aktif terus menerus mengikuti aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir. Model ini melibatkan peserta didik untuk merancang sebuah proyek atau produk nyata yang relevan dengan permasalahan yang sering dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Proyek ini sebagai langkah awal untuk anak dapat merancang, menyelesaikan permasalahan yang diberikan, membuat keputusan mengikuti nalurnya, melakukan penyelidikan serta mandiri bekerja dalam kelompok maupun individu. Untuk pembelajaran yang menggunakan model ini menuntut seluruh anak untuk bekerja dalam kelompok dan menghasilkan produk akhir sebagai penilaian. Proyek yang digunakan tidak hanya dalam bentuk produk nyata yang dibuat namun juga mencakup artikel, jurnal, laporan sederhana, tes lisan, presentasi maupun dalam bentuk kliping.

Model *Project Based Learning* (PJBL) dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis pada anak dengan membekali mereka untuk secara individu atau kolaboratif mengatasi tantangan yang menantang dan mengembangkan ide proyek. Model tersebut juga dapat melibatkan mereka untuk partisipasi sangat aktif selama pengajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nurhamidah dan Nurachadijat (2023, hlm. 44) model *Project Based Learning* (PJBL) dapat memberikan keuntungan bagi seorang pelajar jika digunakan dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi dan semangat pada anak, mendorong anak untuk lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, secara efektif dapat mengatasi masalah yang kompleks, mendorong kolaborasi antar anak, dan menawarkan peluang untuk belajar sesuai dengan pengalaman dalam organisasi proyek. Maka dari itu, pemilihan model *Project Based Learning* (PJBL) yang melibatkan anak didiknya dalam pembuatan proyek, diantisipasi dapat

berfungsi sebagai solusi yang efektif untuk peningkatan hasil belajar terutama dalam muatan materi IPAS di tingkat Sekolah Dasar.

Penggabungan media berbasis teknologi dalam model pembelajaran dapat secara signifikan mempengaruhi hasil belajar pada seorang anak. Seorang anak yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara tradisional. Ini sejalan dengan pernyataan oleh Yusuf dkk. (2024, hlm. 2515) bahwa pembelajaran yang mengimplementasikan teknologi akan membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Media berbasis teknologi tertentu menawarkan *platform* menarik yang memungkinkan penggunaannya terutama anak sekolah untuk terlibat secara aktif dan dinamis dengan konten pendidikan. Melibatkan anak didiknya dalam pembelajaran diantisipasi dapat meningkatkan hasil belajar mereka terkait materi yang dipelajari.

Banyak *platform* digital yang menyediakan konten simulasi virtual dan bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas salah satunya adalah *Augmented Reality* (AR). Penggunaan media *Augmented Reality* akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan hal ini sesuai dengan pernyataan Zulfa dkk. (2023, hlm. 511) media *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu media berbasis teknologi yang mampu menyatukan objek virtual baik dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media seperti ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konten materi pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Apriany dkk. (2020) memberi kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media konkret diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPAS. Selanjutnya Afifah dkk. (2024) menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada seluruh anak di kelas IV tingkat Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fatimah dkk. (2024) juga menyimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada anak di Kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaan

substansial ditunjukkan antara fase pra-implementasi dan pasca-implementasi model mengenai peningkatan hasil belajar pada anak di tingkat sekolah dasar. Penelitian terdahulu lainnya dilakukan oleh Nurpitri dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) digunakan dalam Materi IPA bagian tubuh tumbuhan bisa mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan di atas penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul. Adapun permasalahan-permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Tingkat pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar KKTP
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode tradisional seperti *Direct Instruction*, di mana guru lebih banyak berceramah dan jarang melibatkan peserta didik dalam kegiatan praktik IPAS.
3. Model pembelajaran yang diterapkan masih terfokus pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi kurang optimal.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum variatif dan inovatif.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran dan proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran dan proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD Negeri Sekepeuris 01.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan manfaat bagi sekolah dengan menjadi sumber masukan atau referensi untuk manajemen sekolah. Peneliti berharap agar penelitian ini akan memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman bagi pembaca terkait isu yang disampaikan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru melalui penerapan model *Project Based Learning* (PJBL).

2. Secara Praktis

- 1) Bagi Pendidik
 - a. Pendidik mengetahui permasalahan peserta didik dalam mempelajari IPAS.
 - b. Pendidik mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam mempelajari IPAS.
 - c. Pendidik mengetahui model yang dapat membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran di kelas.
- 2) Bagi Peserta Didik
 - a. Membantu peserta didik untuk paham akan materi pembelajaran.
 - b. Peserta didik terlayani dengan baik proses pembelajaran yang aman, nyaman, menarik dan berpusat pada peserta didik.
 - c. Sebagai referensi untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Bagi Peneliti
 - a. Mengetahui permasalahan peserta didik dalam mempelajari IPAS
 - b. Mengetahui solusi yang efektif dan efisien untuk permasalahan peserta didik dalam mempelajari IPAS di kelas.

F. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning* (PJBL)

Fahrezi dkk. (2020, hlm. 414) menegaskan bahwa *Project Based Learning* (PJBL) merupakan salah satu model menggunakan sebuah isu atau permasalahan sebagai titik awal dalam memperoleh serta mensintesis pengetahuan baru yang berasal dari pengalaman di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini dirancang untuk peserta didik melakukan investigasi dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks. Aktivitas yang dilakukan seseorang dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model *Project Based Learning* (PJBL) menurut Sumilat dkk. (2023, hlm. 3983) yaitu pertama, mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan mendasar; Setelah itu, merumuskan rencana proyek, menyusun jadwal proyek, mengawasi kemajuan proyek, menilai hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Dewi

(2023, hlm. 222) menjelaskan keuntungan penerapan pendekatan *Project Based Learning* (PJBL).

Aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model PJBL menurut Sumilat dkk. (2023, hlm. 3983) diantaranya adalah, pertama menentukan pertanyaan mendasar terlebih dahulu, lalu merancang rencana proyek, penyusunan jadwal, memonitor individu dalam perkembangan proyek, menguji hasil, mengevaluasi pengalaman. Kelebihan penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) diungkapkan oleh Dewi (2023, hlm. 222) bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) menawarkan beberapa keuntungan, termasuk membantu anak dalam menyusun proses untuk mencapai hasil, menumbuhkan tanggung jawab dalam pengelolaan informasi terkait proyek, dan memungkinkan anak untuk memproduksi produk nyata yang berasal dari upaya mereka, yang kemudian dipresentasikan di kelas untuk mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum dan kepercayaan diri melalui presentasi karya dari peserta didik tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif seorang individu tertentu dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang bermakna di kelas sehingga memungkinkan mereka untuk lebih aktif dan kreatif mencari solusi permasalahan dengan menggunakan proyek ketika menyelesaikannya. Model *Project Based Learning* (PJBL) bisa melatih anak-anak untuk kreatif dan memiliki pemikiran yang kritis. Model ini juga memberi dorongan kepada seorang pelajar untuk dapat berkolaborasi bersama teman kelompoknya.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar peserta didik merupakan hasil yang diperoleh individu tertentu sesudah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Munthe dan Waruwu (2024, hlm. 3252) menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku yang didapatkan seorang pelajar melalui proses pengajaran, yang mencakup kemampuan dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Pengelompokan hasil belajar ini

bertujuan untuk memperjelas arah tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai tingkat pencapaian berikutnya secara berkelanjutan.

Hal ini juga selaras dengan pernyataan Bloom dalam Telaumbanua dan Laoli (2023, hlm. 609) yang menyatakan bahwa terdapat 3 aspek yang dapat dilihat sebagai hasil belajar pada anak setelah mengikuti aktivitas belajar mengajar di kelas aspek tersebut yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan yang berhubungan dengan intelektual serta pengetahuan yang di dapat peserta didik merupakan tujuan-tujuan yang terdapat dalam aspek kognitif anak. Kemampuan dalam merubah perilaku yang sesuai dengan yang diharapkan setelah diberikan pengajaran merupakan tujuan-tujuan yang tercantum dalam ranah afektif anak. Kemampuan untuk menguasai berbagai aktivitas yang mengandalkan fisik anak merupakan tujuan-tujuan yang ada dalam aspek psikomotorik anak. Sehingga pencapaian hasil belajar pada anak tidak hanya menitikberatkan pada kognitif saja namun mengarah pada perubahan keseluruhan yang ada dalam diri individu.

Hasil belajar yang diraih peserta didik di SD sangatlah beragam, ini mencakup semua mata pelajaran yang mereka pelajari di sekolah termasuk dalam pembelajaran IPAS. Meylovia dan Alfin Julianto (2023, hlm. 85) menyatakan bahwa IPAS adalah penyelidikan ilmiah yang meneliti organisme dan hubungannya dengan lingkungan dan kosmos. Manusia adalah entitas hidup dan tidak dapat hidup secara terpisah. Singkatnya, IPAS adalah gabungan disiplin ilmu sosial (IPS) dan ilmu alam (IPA).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam bentuk kemampuan yang didapatkan oleh seseorang pada domain afektif, kognitif dan psikomotorik setelah peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar di kelas. IPAS merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini tidak hanya membahas tentang lingkungan alam dan lingkungan sosial saja, tetapi juga mencakup aspek-aspek sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia di dalamnya.

3. Media *Augmented Reality* (AR)

Media dipakai dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Nurhasana (2021, hlm. 220) media menjadi alat bantu atau sarana yang dipakai untuk mengantarkan pesan serta mendukung jalannya proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai macam bentuk media pembelajaran, seperti media suara, gambar, campuran suara dan gambar, hingga multimedia. Media multimedia sendiri dibagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia interaktif dan noninteraktif. Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif untuk membentuk suasana kelas yang menarik serta mendorong partisipasi aktif peserta didik adalah penggunaan multimedia interaktif. Menurut (Zega dkk., 2022) multimedia interaktif merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang isinya menggabungkan teks, grafik, gambar, animasi, video, dan simulasi secara sinergis dan terpadu dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Salah satu contoh dari multimedia interaktif yaitu *Augmented Reality*. Media *Augmented Reality* (AR) merupakan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan seorang anak dalam proses belajar mengajar sejalan dengan pernyataan (Indahsari & Sumirat, 2023) bahwa *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah teknologi yang mengintegrasikan aspek nyata dengan dunia digital yang dapat menghasilkan pengalaman yang kaya dan mendalam bagi penggunanya. *Media Augmented Reality* (AR) menggunakan teknologi seperti kamera dan sensor seluler untuk memberikan informasi tambahan dan menampilkan hal-hal visual di dunia nyata secara *real-time*.

Media *Augmented Reality* (AR) ini memberi peluang bagi seorang penggunanya untuk melakukan interaksi serta melihat secara langsung dengan objek visual yang ditampilkan ke dalam dunia nyata hal ini sejalan dengan pendapat Endarto dan Martadi (2022) AR atau *Augmented Reality* (AR) mampu memproyeksikan objek virtual 3D ke dalam dunia nyata secara *real-time* sehingga bisa membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan unik melalui keterlibatan objek maya yang dapat dirasakan oleh peserta didik secara langsung selama proses belajar mengajar. Melalui visualisasi yang terlihat lebih realistis,

dimana penggunaanya yang dapat terlibat secara langsung dan melakukan simulasi secara interaktif, serta pengalaman langsung yang diberikan oleh media *Augmented Reality* (AR) diharapkan setiap anak bisa memahami secara lebih baik tentang konsep-konsep yang lebih kompleks.

Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media belajar mengajar yang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi guru menjelaskan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif serta bisa merangsang dan menghadirkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah satu contoh multimedia interaktif adalah *Augmented Reality* (AR) media ini merupakan sebuah *platform* yang berbasis teknologi dan mampu memproyeksikan objek visual 3D ke dalam dunia nyata secara *real-time* sehingga objek tersebut terasa lebih nyata karena individu tersebut dapat berinteraksi langsung dengan konten tersebut.

G. Sistematika Skripsi

Peneliti membuat sistematika skripsi yang terdiri dari bagian awal dan disusun secara sistematis dimulai dari bab 1-V sampai bagian akhir dan berpedoman pada Buku Penulisan TIM Penyusunan Karya Tulis Ilmiah (2024) FKIP Universitas Pasundan yang disusun sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian teori dan kerangka pemikiran, menggambarkan proses kognitif yang digunakan oleh para peneliti dalam mengatasi dan menyelesaikan tantangan, didasarkan pada teori, konsep, kebijakan, dan hukum yang mapan. Bab ini menyajikan analisis teoritis yang mencakup tiga topik: Model *Project Based Learning* (PJBL), Hasil Belajar IPAS, dan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR). lalu membahas tentang hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian dengan jelas dan komprehensif menggambarkan langkah-langkah dan metodologi yang digunakan dalam mengatasi masalah untuk mendapatkan temuan. Bab ini mengkaji pendekatan penelitian, desain penelitian,

subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV berjudul Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas dua aspek utama: temuan yang berasal dari pengolahan dan analisis data yang disajikan dalam berbagai format yang selaras dengan urutan perumusan masalah penelitian, dan analisis temuan ini untuk menjelaskan pertanyaan penelitian yang diajukan.

Bab V menyajikan Simpulan dan Saran, menjelaskan interpretasi peneliti tentang analisis temuan, bersama dengan saran untuk pengambil keputusan, pengguna, atau peneliti yang tertarik untuk melakukan penyelidikan tambahan.